Parfum

Un juego de Marcel SüBelbeck y Marco Ruskowski para 2 – 4 jugadores

*«**Parfum**» transporta a los jugadores al maravilloso mundo de las fragancias, que comenzó hace siglos en Oriente cuando se usaron por primera vez las sustancias aromáticas. Transcurrido un tiempo, esta habilidad para crear preciosas mezclas llegó a Europa, y la ciudad de Grasse en la Provenza francesa se convirtió en la capital de los perfumistas.*

En el papel de maestros perfumistas, los jugadores destilan valiosas esencias y crean fragancias únicas utilizando ingredientes como la lavanda o la vainilla. Pero cada cliente tiene sus propias preferencias, por lo que hasta la sinfonía de olores más embriagadora debe satisfacer los gustos de la clientela rica. Escoge con habilidad tus dados de ingredientes y ten en cuenta los deseos de tus clientes para convertirte en el perfumista más renombrado.

Componentes

- **1 tablero con dos caras**

Anverso: 2 o 4 jugadores
Reverso: 3 jugadores

- **42 notas de fragancia**

Lado de perfume

Lado de fórmula

- **15 dados de ingrediente**

- **25 clientes**

- **25 fichas de agua**

Cara de agua:

Monedas:
10x 0, 4x 1, 5x 2, 6x 3

- **25 botellas**

- **7 relojes**

para 2 o 4 jugadores

para 3 jugadores

- **4 fichas de puntuación**

- **4 perfumerías**

- **1 indicador de hora de cierre**

- **1 bolsa de tela**

- **1 reglamento**

Objetivo del juego

Al comienzo de cada ronda, los jugadores deciden a qué hora se levantarán, lo que determinará el orden de juego.

Después, los jugadores destilarán los diferentes ingredientes utilizando los dados para componer las notas de la fragancia, que usarán para crear perfumes.

Por último, los jugadores intentarán vender sus perfumes a los clientes en sus tiendas de la calle. El perfumista más rico al final de la partida será el ganador.

Preparación

1) Coloca el tablero en el centro de la zona de juego. Con 2 o 4 jugadores, usa la cara con 4 relojes impresos. Con 3 jugadores usa la cara con 3 relojes.

2) Mezcla las notas de fragancia y mételas en la bolsa. Deja la bolsa cerca del tablero.

3) Aparta el indicador de hora de cierre.

Ordena las fichas de cliente creando una pila «A» y una pila «B», y baraja cada pila.

Coloca 5 clientes «B» formando un montón, pon encima el indicador de hora de cierre y después coloca encima el resto de los clientes «B».

Por último, pon encima los clientes «A» formando un mazo.

4) Coloca las botellas en la casilla correspondiente del tablero.

2 o 4 jugadores

5) Roba 5 fichas de cliente del mazo y colócalas boca arriba en la calle.

6) Roba 6 notas de fragancia de la bolsa y colócalas boca arriba en la destilería.

7) Coloca los 4 relojes marrones en las casillas correspondientes del reloj del mercado.

3 jugadores

5) Roba 4 fichas de cliente del mazo y colócalas boca arriba en la calle.

6) Roba 5 notas de fragancia de la bolsa y colócalas boca arriba en la destilería.

7) Coloca los 3 relojes claros en las casillas correspondientes del reloj del mercado.

8) Coloca los 15 dados de ingrediente en los puestos del mercado correspondientes.

9) Mezcla todas las fichas de agua, con la cara del agua boca arriba, y colócalas en el pozo.

10) Cada jugador coge la ficha de puntuación y la perfumería del color de su elección. También coge 2 fichas de agua del pozo al azar y las coloca en su perfumería.

11) Coloca las fichas de puntuación de los jugadores en la casilla «0» del marcador de dinero, formando un montón en orden aleatorio.

Resumen del juego – el arte del perfumista

Este resumen es una introducción al juego. Las reglas se explicarán con detalle en las páginas siguientes.

Los clientes

Los jugadores ganan dinero vendiendo sus perfumes a los clientes en las tiendas de la calle. Cada cliente tiene unas fragancias preferidas, que el perfume debe contener, y el precio que está dispuestos a pagar.

Las notas de fragancia

Para crear un perfume hay que juntar dos o tres notas de fragancia por su lado de perfume. Los perfumes menores están compuestos de una nota de cabeza (parte superior) y una nota de fondo (parte inferior) mientras que los grandes perfumes tienen también una nota de corazón (parte intermedia). Los iconos de la izquierda muestran los ingredientes del perfume.

El lado de la fórmula en la nota de fragancia indica los ingredientes necesarios para crear (es decir, para coger) la nota de fragancia así como las fragancias que contendrá el perfume una vez terminado. El número en la moneda indica la cantidad de dinero que obtendrá el jugador al destilar esta nota. El símbolo de la botella y el color del fondo indican el tipo de nota de fragancia que es (cabeza, corazón o fondo).

Los dados de ingrediente

Los jugadores destilan los 5 ingredientes diferentes lanzando los dados de ingrediente – violeta, bergamota, rosa, vainilla y lavanda. Cada cara del dado puede mostrar una redoma (éxito) o una mosca (fracaso).

Violeta:	Bergamota:	Rosa:	Vainilla:	Lavanda:
2 x mosca 4 x redoma	2 x mosca 4 x redoma	2 x mosca 4 x redoma	3 x mosca 3 x redoma	3 x mosca 3 x redoma

La vainilla y la lavanda son más difíciles de destilar, pero se venden a un precio mejor.

El reloj del mercado

Al principio de la ronda, cada jugador escoge un reloj, que indica la hora a la que se levanta. El jugador que se levanta más temprano tiene una mayor selección de notas de fragancia y de clientes a su disposición, pero un número menor de acciones. Un jugador que se levanta más tarde tendrá menos opciones, pero podrá realizar un mayor número de acciones ya que ¡está totalmente descansado!

Las reglas se explican en la columna de la izquierda. La columna de la derecha contiene los ejemplos, las ***notas*** *y los* ***consejos*** *.*

Secuencia de juego

Una partida de «Parfum» dura varias rondas.

Cada ronda se compone de tres fases:

- **1ª fase: levantarse**
- **2ª fase: crear perfumes**
  - a) Preparar destilación
  - b) Destilar
  - c) Crear un perfume
- **3ª fase: vender**

Nota: las partidas de dos jugadores tienen reglas adicionales que se explican al final de reglamento.

1ª fase: levantarse

Las partidas de «Parfum» no se juegan en sentido horario. En lugar de esto, el orden de juego está determinado por la hora a la que los jugadores se «levantan».

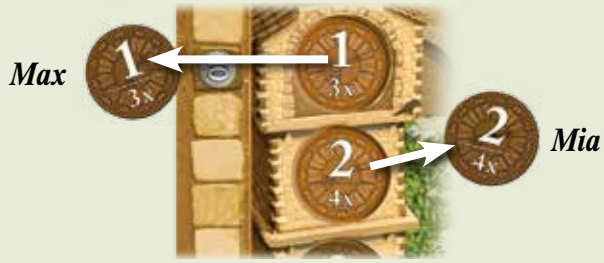
El número de la parte superior del reloj indica la posición que ocupará el jugador en el orden de juego durante esta ronda. El número que está debajo indica el número de acciones que ese jugador podrá realizar durante su turno.

El personaje que esté más atrasado en el marcador de dinero será el primero en elegir un reloj. Después lo hará el segundo más retrasado y así sucesivamente.

Si varios jugadores ocupan la misma casilla en el marcador de dinero (al empezar la partida, por ejemplo), irá primero el jugador cuya ficha esté encima del resto. Después seguirán en orden descendente.

Cada jugador coloca el reloj que ha elegido en su perfumería.

Consejo: en la primer partida de «Parfum», los jugadores deberían sortear los relojes para familiarizarse con la secuencia de juego. En la segunda partida ya escogerían los relojes tal y como se ha explicado.



Ejemplo: Max escoge el primer reloj: será el primer jugador de la ronda pero solo podrá realizar 3 acciones. Mia escoge el segundo reloj, jugará después de Max. Podrá realizar 4 acciones.

Ejemplo: en esta imagen el jugador azul será el primero en escoger reloj, el jugador rojo será el segundo, seguido del amarillo y finalmente el verde.

2ª fase: crear perfumes

Siguiendo el orden marcado por la hora a la que se han levantado, cada jugador realiza todas las acciones de su 2ª fase.

a) Preparar destilación

El jugador utiliza sus acciones disponibles. Por cada acción puede escoger una de las siguientes opciones:

1) Robar una nota de fragancia de la bolsa y colocarla en cualquier destilería vacía.

2) Coger cualquier dado de ingrediente del mercado y colocarlo delante de si mismo.

3) Coger una ficha de agua del pozo y colocarla en su perfumería, con el lado del agua boca arriba.

Nota: esta acción no está disponible si todas las destilerías están llenas o si la bolsa está vacía.

Consejo: cuando cojas un dado de ingrediente, fíjate en cuáles son necesarios para las notas de fragancia disponibles.

Nota: los jugadores pueden mirar el valor de sus propias fichas de agua del pozo en cualquier momento.

El jugador podrá escoger **una** opción por cada acción que tenga.

Cuando el jugador ha terminado todas sus acciones, comienza a destilar.

Ejemplo: Max puede realizar 3 acciones. Coge dos dados de rosa y un dado de lavanda, con la esperanza de conseguir las notas de fragancia correspondientes.

b) Destilar

Utilizando la destilación, los jugadores intentan conseguir algunas de las notas de fragancia disponibles. Son imprescindibles para crear perfumes.

El jugador lanza todos los dados de ingrediente que tenga.

Ejemplo: Max lanza los 3 dados de ingrediente que ha cogido antes.

Éxito:

Si el resultado es una redoma, la destilación tuvo éxito.

Fracaso:

Si el resultado es una mosca, la destilación fracasó.

Ejemplo: Max solo tiene éxito en una destilación. Las otras dos fracasan.

Ahora, el jugador puede utilizar sus fichas de agua del pozo para mejorar el resultado de la destilación. Lo puede hacer de 3 formas:

Si se descarta de una ficha de agua del pozo, el jugador puede:

- volver a tirar todas las moscas de un único color

o

- volver a tirar todos los dados.

Ejemplo: Max descarta una ficha de agua de pozo para volver a lanzar el dado de rosa. También podría haber decidido tirar todos los dados de nuevo.

Si se descarta de dos fichas de agua del pozo, el jugador puede:

- girar un dado que muestre una mosca para que muestre una redoma.

Un jugador puede utilizar todas las fichas de agua del pozo que quiera por ronda.

Ejemplo: Max descarta dos fichas de agua de pozo y gira el dado de lavanda para que muestre la redoma, sin lanzarlo de nuevo. Ahora sus tres destilaciones han tenido éxito.

Apila las fichas de agua del pozo cerca del tablero, con su valor hacia arriba.

Cuando el jugador no quiera gastar más fichas de agua del pozo, compondrá las notas de fragancia (si puede).

Q ***Nota:*** *si no quedan fichas de agua en el pozo, baraja las fichas descartadas y colócalas (mostrando el lado del agua)en el pozo.*

Componer notas de fragancia:

Si el jugador ha conseguido destilar los ingredientes necesarios para una nota de fragancia, puede coger la ficha correspondiente.

El jugador avanza su ficha en el marcador de dinero tantas casillas como indica el icono de moneda de la nota de fragancia.

Si la ficha acaba su movimiento en la misma casilla que otra ficha, se coloca encima de la ficha que ya estaba.

Los jugadores colocan sus notas de fragancia delante de ellos, con el lado del perfume hacia arriba.

c) Crear un perfume

Si quieren crear un perfume, deben colocar sus notas de fragancia en la perfumería. Cada tipo de fragancia (cabeza, corazón o fondo) tiene un espacio específico en la perfumería.

El jugador debe elegir si utilizará la nota de fragancia en un perfume menor o en un gran perfume.

Si quiere crear un gran perfume, coloca la nota de fragancia en el lado derecho de la perfumería, en el espacio que corresponda según su tipo.

Para crear un perfume menor, la nota de fragancia se coloca en el lado izquierdo de la perfumería.

Si hay un perfume que todavía no está terminado, el jugador puede añadir notas de fragancia a ese perfume, o empezar un perfume nuevo, colocando las notas de fragancia al lado de las ya existentes.

Una vez colocadas, las notas de fragancia no se pueden mover ni tapar.

Producto terminado:

Si al colocar las notas de fragancia se termina un perfume, el jugador coge botellas de la reserva.

El jugador coge 2 botellas por un perfume menor.

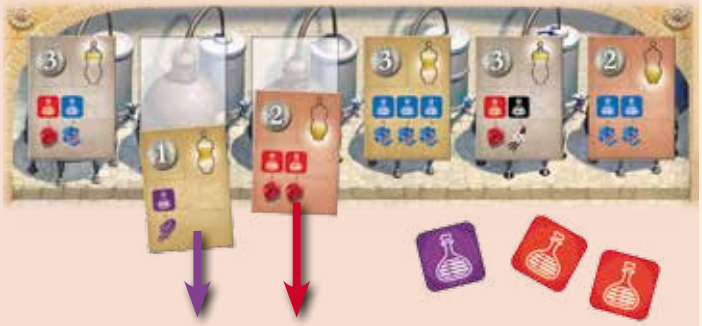
El jugador coge 3 botellas por un gran perfume.

Las botellas se colocan encima del perfume terminado. A partir de este momento, el perfume está listo para ser vendido.

Cuando el jugador activo haya completado su 2ª fase, devuelve todos los dados de ingrediente al mercado. El siguiente jugador comienza su 2ª fase.

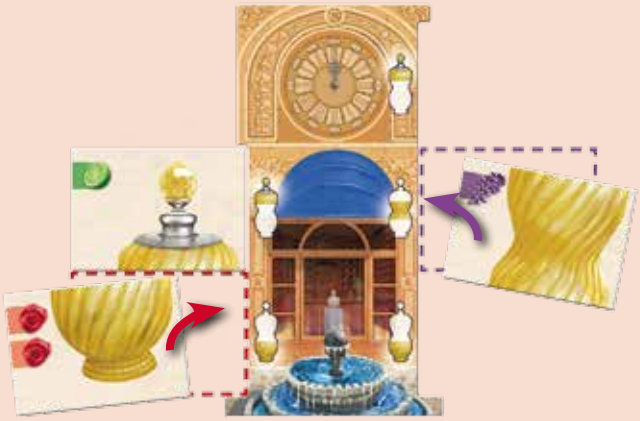
Una vez que todos los jugadores hayan realizado su **2ª fase: crear perfumes** la partida pasa a la **3ª fase: vender.**

Nota: *un jugador puede coger varias notas de fragancia a la vez, pero cada dado de ingrediente solo puede ser utilizado una vez.*



Ejemplo: Max puede coger estas dos notas de fragancia, ya que ha destilado los ingredientes necesarios. Avanza su ficha en el marcador de dinero tres casillas.

Nota: *rellena las casillas de la destilería solo al final de la ronda.*



Ejemplo: Max coloca la nota de corazón en la parte derecha de su perfumería, y la nota de fondo en la parte izquierda.

Nota: *un jugador puede empezar a crear tantos perfumes como quiera. Puede empezar un nuevo perfume incluso si la nota de fragancia encajaría en un perfume ya empezado.*

Ejemplo: Max a terminado un perfume menor con la nueva nota de fondo. Coge 2 botellas.

Nota: *Todos los dados de ingrediente están disponibles para cada jugador en su turno.*

3ª fase: vender

Ahora los jugadores tendrán dos oportunidades para vender sus perfumes en el orden en que se levantaron.

En cada oportunidad, cada jugador puede vender 1 única botella a un cliente, venderla como oferta o pasar el turno.

Vender a un cliente:

Si el jugador quiere vender su perfume a un cliente, el perfume debe contener al menos la cantidad de fragancias preferidas que indica la ficha del cliente.

Por supuesto, el jugador debe tener al menos una botella del perfume en cuestión.

Si el jugador cumple ambas condiciones, puede vender el perfume al cliente adecuado.

En primer lugar, el jugador devuelve la botella a la reserva general.

Hecho esto, el jugador avanza su ficha de puntuación tantas casillas como indique el precio de venta de la ficha del cliente.

El cliente está satisfecho y vuelve a casa. Devuelve la ficha a la caja del juego.

Vender como oferta:

En lugar de vender su perfume a un cliente, el jugador puede venderlo como oferta. Cada perfume tiene un precio de oferta fijado, independientemente de sus fragancias.

El precio de oferta de un perfume menor es de 2 monedas.

El precio de oferta de un gran perfume es de 3 monedas.

El jugador devuelve una botella del perfume vendido a la reserva y avanza su ficha de puntuación el número apropiado de casillas.

Perfume agotado:

Cuando un jugador vende la última botella de un perfume en particular (ya sea a un cliente o como oferta), el perfume está agotado. Como recompensa, el jugador coge inmediatamente 2 fichas de agua del pozo.

Segunda oportunidad para vender:

Después de que todos los jugadores hayan vendido 1 botella o hayan pasado, comienza la segunda oportunidad para vender.

Se desarrolla exactamente igual que la oportunidad anterior: los jugadores venderán a un cliente, como oferta o pasarán en el orden en que se levantaron.

Ejemplo: a media partida, Max se levantó primero de nuevo, por lo que será el primer jugador que venda sus perfumes en ambas oportunidades. Quiere vender su perfume a un cliente que busca un perfume con al menos 2 partes de lavanda.

Su perfume está compuesto por 3 partes de lavanda y todavía tiene 2 botellas de la mezcla. Puede vender una botella, devolverla a la reserva y avanzar su ficha 8 casillas en el marcador.

Consejo: *un jugador puede dejar pasar una venta con la esperanza de que aparezca otro cliente que pague más.*

Notas:

- *Un jugador solo puede devolver a la reserva la botella que ha vendido, ninguna otra.*
- *Si la ficha de puntuación acaba en una casilla donde ya hay una ficha, se coloca encima de esta.*
- *Las casillas de clientes se rellenan solo al final de la ronda.*

Ejemplo: después de que se haya completado la primera oportunidad de venta, Max vuelve a ser el primer jugador que tiene una segunda oportunidad. Ahora quiere vender un perfume menor de oferta. Solo le queda una botella de este perfume, así que la devuelve a la reserva y avanza su ficha de puntuación dos casillas.

Como ha vendido la última botella, el perfume se ha agotado. Max coge dos fichas de agua del pozo inmediatamente.

Descartar fichas de agua del pozo

Una vez el jugador ha tenido su segunda oportunidad para vender, cuenta el número de fichas de agua del pozo tiene en su reserva personal. Si tiene más de 4 fichas, deberá descartarse hasta quedarse con las 4 que elija, dejando las fichas descartadas con el lado del valor hacia arriba.

Ejemplo: después de su segunda oportunidad, Mia tiene 6 fichas de agua del pozo. Deja dos de ellas en la pila de descarte.

Fin de ronda

La ronda termina cuando todos los jugadores han tenido su segunda oportunidad para vender. Los relojes se devuelven al mercado. Se roban nuevas notas de fragancia para rellenar las casillas vacías de la destilería. Del mismo modo, se roban fichas de clientes para rellenar las casillas de clientes vacías en las tiendas de la calle.

Fin de partida

La partida termina …

1) … cuando, al robar un cliente, aparece el **indicador de hora de cierre;**

O

2) … si, **al final de una ronda,** no quedan notas de fragancia para rellenar la destilería.

En el primer caso, retira el indicador de hora de cierre y continúa rellenando las tiendas con las fichas de clientes que quedan. **La partida continúa durante una última ronda.**

En el segundo caso, o si ambas situaciones se dan a la vez, **la partida termina inmediatamente.**

Por último, los jugadores revelan sus fichas de agua del pozo y avanzan sus fichas de puntuación el número de casillas que indique el valor de las fichas.

El jugador que tenga más dinero es el perfumista de mayor éxito y el ganador de la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Partida de 2 jugadores

En una partida de 2 jugadores, se aplican las siguientes reglas adicionales:

1ª fase: levantarse – El jugador que esté en última posición en el marcador de dinero escoge primero el reloj. Después cogerán relojes de forma alterna hasta que ambos tengan dos relojes. Colocan los dos relojes en sus perfumerías.

2ª fase: crear perfumes – Los jugadores realizan sus turnos en el orden marcado por sus relojes. Tienen dos turnos cada uno. No se puede sumar el número de acciones disponibles.

3ª fase: vender – cada jugador realiza un turno en el orden en que se ha levantado. En cada turno podrá vender 2 botellas. Cuando todos los jugadores han tenido 4 oportunidades de vender, la ronda termina.

Ejemplo: Max (azul) tiene menos dinero que Mia (rojo) por lo que escoge reloj primero. Escoge el tercero. Después Mia coge el primero. Vuelve a ser el turno de Max, que coge el cuarto. Por último, Mia coge el segundo reloj.

Ejemplo: Mia tiene el primer y el segundo reloj. Puede vender 4 botellas seguidas. Después Max podrá vender hasta 4 botellas. Cuando lo haga, la ronda terminará.

Nota: los jugadores pueden vender más de una botella seguida, aunque no al mismo cliente.

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.